

ちびロボ!

Happy  
Book





# ハッピー



# カムカム



## 宮本さんのメッセージ Message from Shigeru Miyamoto

みなさん、こんにちは。任天堂の宮本です。  
発売されたばかりの『ちびロボ!』ですが、もともとバンダイさんとスキップさんの間で開発されていました。開発用に作られたちびロボの人形とかを、私は傍らで見ながら、とても期待していたので、いろいろと口出ししていたら、「そんなに気に入ったのなら任天堂から発売しませんか…?’’などと言う、有り得ないような話の流れとなり、気がついたら責任者になってしまっていました。ますい!! (汗)

まあ、西さんはこちらがあまり口出ししない方が、伸び伸びとゲームを作っていく人なので、サポートを手厚く、要求は控えめに! という方針で進めることに決めました。とは言うのは簡単ですが、突然担当を言い渡された関係者の皆さんには青天の霹靂と言うか…本当にご苦労様でした!!

私が『ちびロボ!』に興味を持ったのは、こういうゲームこそ、ゲームキューブに必要なんだ!! という、根拠のない確信でした。なによりサイズが10センチというリアルさ。さらに、お尻から伸びているヒップラグというアイデアに惚れました。

そこでスキップの西さんには、「ヒップラグをどんどん活用してほしい」と、シニアプロデューサーの立場でお願いしました。それに対して西さんは、ヒップラグがどんどん伸びて、フックショットのように使えるようなアイデアも考えたりしたようですが、私の知らないところでどんどん開発され(笑) 完成の運びとなりました。

実際にソフトが完成して、ちびロボが走り回っている姿を見ると、サンダースン一家だけでなく、私たちプレイヤーもハッピーな気持ちになれるます。

ここしばらく自宅の犬と遊んでは『ニンテンドッグス』のことを考えたりしていましたが、最近自宅のコンセントを見るたびに、『ちびロボ!』のことを思います。西さんは期待通り、楽しくて、ちょっぴり切なくて、でも、最後には大人も子どももハッピーになれるゲームを作ってくれました。

ぜひ、ひとりでも多くのおみなさんに、『ちびロボ!』を楽しんでいただきたいと思います。あっ、DSの『やわらかあたま塾』もよろしく。



任天堂 プロデューサー 宮本茂



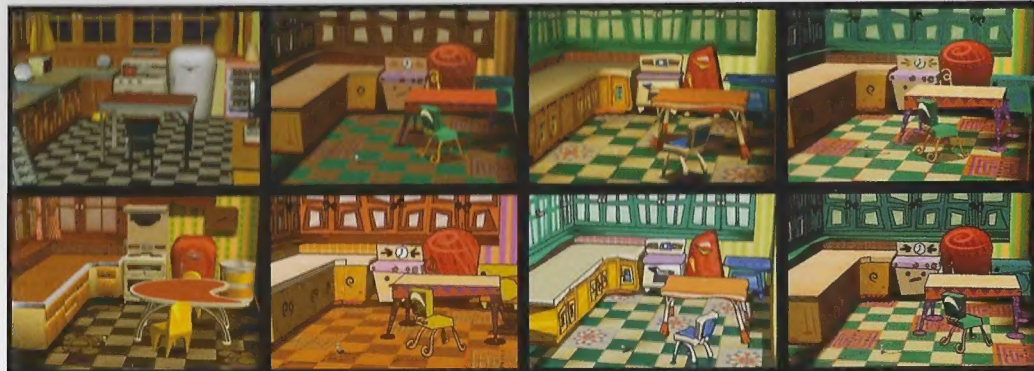
# 『ちびロボ!』の できるまで

今遊ぶことができる「ちびロボ!」が完成するまでには、非常に多くの試行錯誤がくり返されました。そんな苦心の様子を、秘蔵の資料といっしょに振り返ってみましょう。

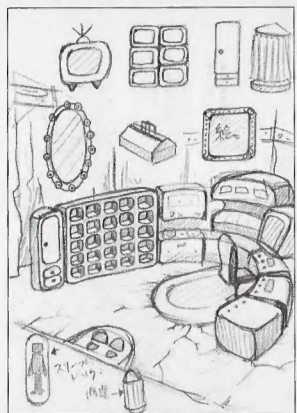
完成された作品の内容は18ページから見てもらうとして、ここで紹介しているのはすべて開発途中のものです。実際に登場しないものもたくさんありますが、このひとつひとつが今の「ちびロボ!」へ至る大切な過程だったのです。(デザイン画提供: Hikarinさん)



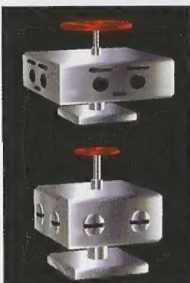
↑初期ゲーム画面。キャラの頭身が! 家具がおもちゃが!! ちびロボとおもちゃ以外がトゥーンシェードになってる!



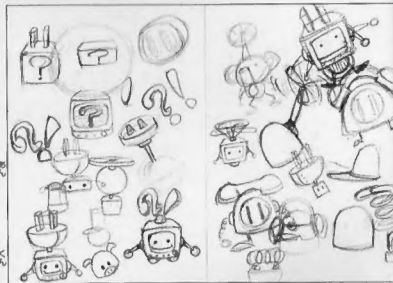
↑キッチンのバリエーション。リアルだったりマンガチックだったり、また家具のデザインや色調をいろいろ実験していたのがわかるね



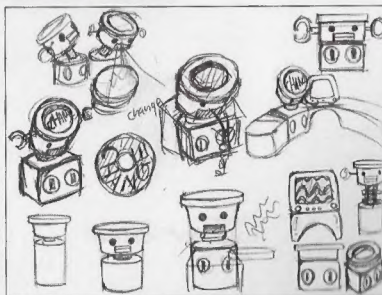
↑ちびロボハウス? コレクション棚みたいなものもあるね



↑レッチカースは顔が入るのは決まっていたんだけど、まゆ毛が...(笑)



↑トンビデザイン案。ヒント君だからハテナマークや電話なのかな?



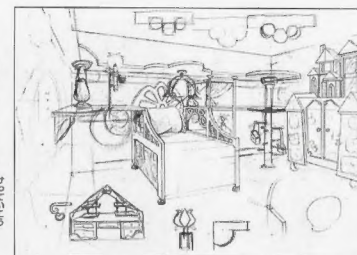
↓コンセントマン! 右のレディと合体するのかな、やっぱり(笑)



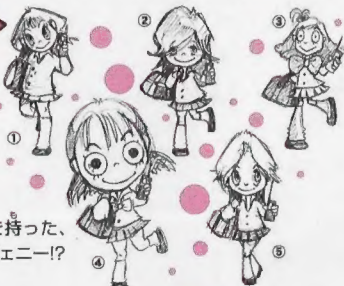
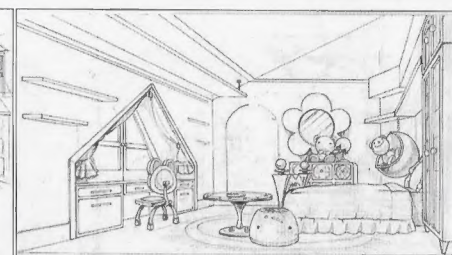
↑いろんな表情のレッチカース。左上の電気が玉?は、取ると少し充電できたんだって



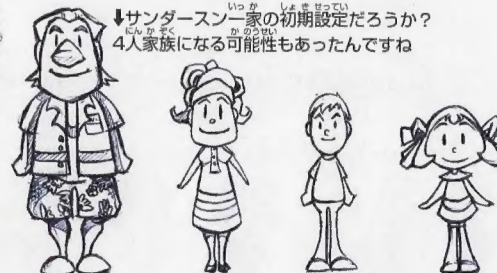
↑ジェニー衣装決定稿



↑ジェニーの部屋の設定画。ピーツ姫のお城が大きい! サンブーが寝るため?のベッドも見えるね



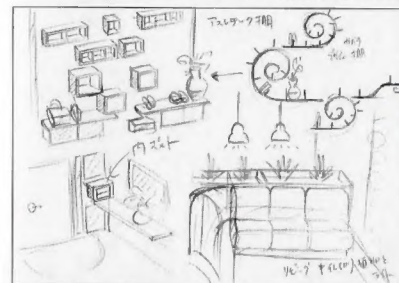
→ケータイを持った、女子高生風ジェニー!



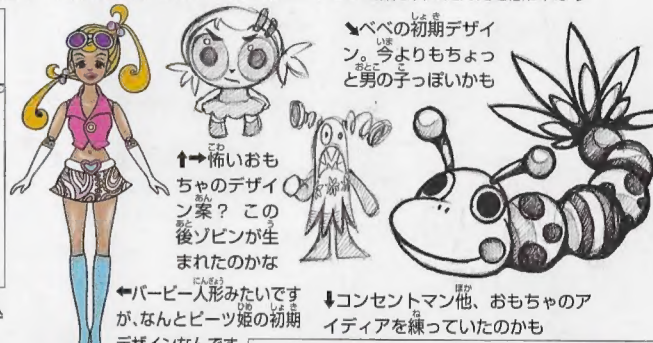
↓サンダースー家の初期設定だろうか? 4人家族になる可能性もあったんですね



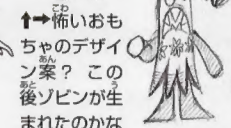
↑子供たちのデザイン3種。画風はもちろん頭身、手足の大きさなどをいろんなバリエーションを話し合ったんだと思われませう



↑家の家具は、できるだけ曲線を多く取り込んだんだそうです。アスレチックした〜い



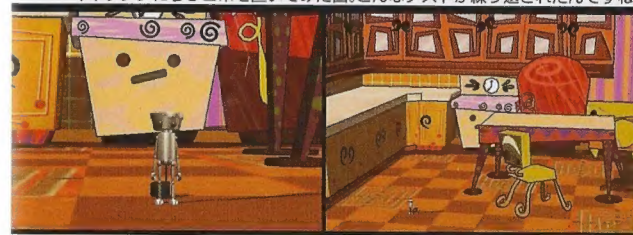
↑ベベの初期デザイン。今よりもちよつと男の子っぽいかも



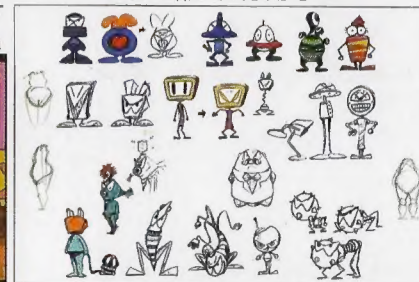
↑怖いおもちゃのデザイン案? この後ソビンが生まれたのかな

↑バービー人形みたいですが、なんとピーツ姫の初期デザインなんです

↓コンセントマン他、おもちゃのアイデアを練っていたのかも



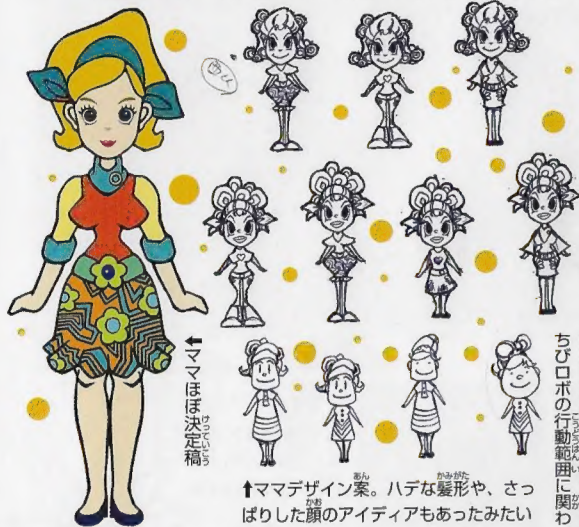
↓キッチンにちびロボを置いてみた図。こんなテストが繰り返されたんですね



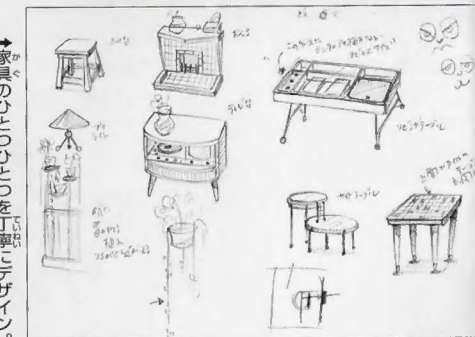




↑エントランスの設定画。ここで決定したものをポリゴンにしていけます



↑ママデザイン案。ハデな髪形や、さっぱりした顔のアイデアもあったみたい

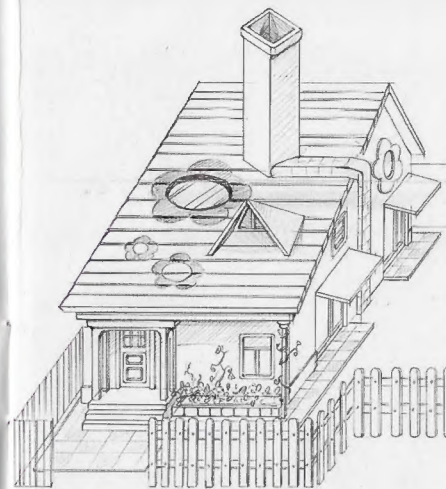


↑地下倉庫の設定画。ワインやカ  
ンツメがいかにも地下っぽいな

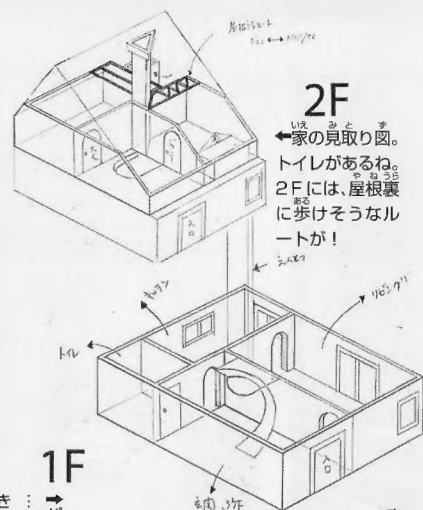


↑タオほほ  
りっぴい  
決定稿

↑タオだっ  
もちろん試  
行錯誤なの  
です



↑家の外観はこんな感じ。今とほぼ変わらないけど、煙突に注目！ちびロボが上まで登って、外の風景を眺める、なんて案もあったんだって！



2F

↑家の見取り図。トイレがあるね。2Fには、屋根裏にある歩けそうなルートが！

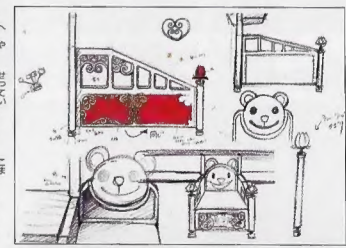
1F

↑パパの初期デザイン

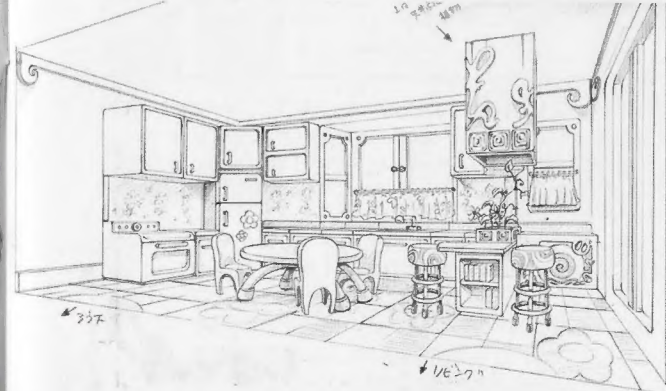
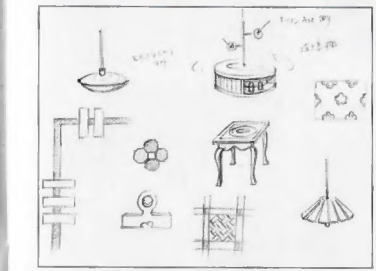


↑ライトがくるくる回るアイデアは面白そう！(実際に遊ぶと難しくなっちゃうかな...)

↑パパの初期デザインではなく、実は親せきのおじさんなんです



↑キッチンの設定画。全体的なデザインは60年代アメリカンなイメージなんだそうです



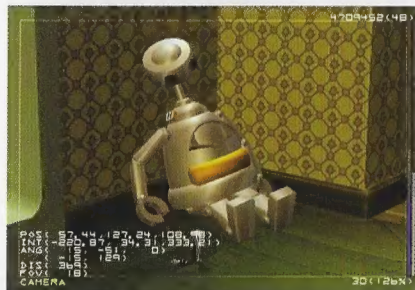


「ちびだけど…」

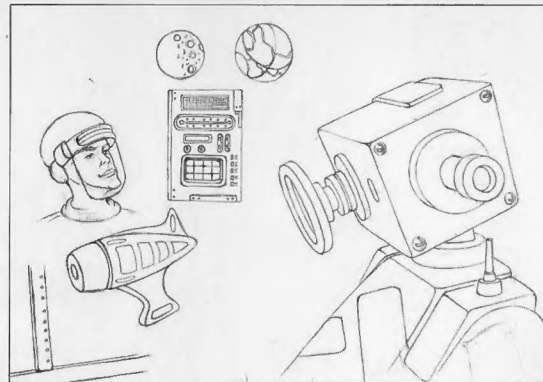


ちびロボ!  
ハウスレック・アドベンチャー

↑開発が初期段階のころに描かれたイメージポスター。  
開発ルームには大きなこの絵が飾られていたのです



↑今のデカロボに近いデザイン。でも、コン  
セントの位置が上のほうに！デカロボ  
も登れるかもしれない？



↑右はデカロボの初期デザイン。四角い顔、カメラのレン  
ズのような突起物が、ちびロボよりも古いものというイメ  
ージ？あと、左の人物はなんとギッチョマンだったとか！

ちびロボ!

ひと仕事終わって居酒屋のカウンターに座った。仲間たちとお疲れさまのカンパーイ！ゲラゲラ笑いながらふと足元を見ると、どこにでもあるコンセントが目にとまる。そしてまわりをキョロキョロ。最近のクセになってしまった。宮本さんも言っているけれど、ほくも「どっかにちびロボがないかな〜」っていつも捜してしまうのだ。ガラスの並んだ棚を見て、小さなコップを下の段に置かないと登れないじゃん、とか。使っていないコードを、なにげなく床のほうにたらしめてみたりとか。終いには自分の家をちびロボ用にカスタマイズしてしまう始末だ。

「ちびロボ！」をまだ遊んでいない人がうらやましい！だって、彼がゲームの中でくれる「ハッピー」を、これから味わえるんだから。ぼくだって、できることなら記憶を失ってもう一度最初から遊びたいくらいだ。…でも、ときどき電源を入れてあの家に戻るのも悪くない。なにも考えないで、裏庭のプランコに揺られる生活を送りたいと思う。

というわけで、居酒屋ではタバコの箱をこっそり壁際に置いてちびロボの足場を作っていたのでした。(本誌・かやん)

ちびロボ! ちびメール



Nintendo DREAM

ちびロボ原寸大シールだ



電気を大切に!

メモリカードに貼ってね

MEMORY CARD



POWER SAVING!



節電

NINTENDO GAMECUBE

ちびロボ!

「ちびロボ」ソフトの  
背面に貼ってね

ハッピーシール全揃い



©2005 Nintendo

スキップさんご厚意により、上記の「ちびロボ!」Tシャツを10名にプレゼントします。宮製ハガキの裏面に●氏名 ●年齢 ●性別 ●住所 ●電話番号 ●ちびロボについて一言! をお書きの上、右のあて先までお送りください。締切りは8月20日(土)必着です。

ニドリ編集部

「ちびロボTシャツ!」係

※雑誌公正競争規約の定めにより、本誌賞品に当選された方は、本号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

特報!!

腕

背



# 『ちびロボ!』アニメ化決定



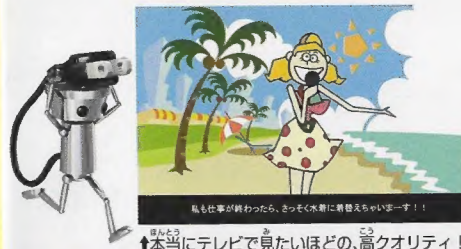
愛くるしい姿と、ハッピーを集める健気で人気の『ちびロボ!』が、この夏休みにアニメで登場します! といってもテレビ放送が始まる、というわけではないんです。任天堂ホームページの『ちびロボ!』サイトで、ゲームを開発したスタッフが自ら制作した短編アニメが公開されることと決定しました!

ストーリーはディレクター西健一さんの書き下ろしで、ちびロボを作った博士が出演。ちびロボが生まれるまでの苦悩を感動的に描いた作品になるとのこと。また、ゲーム中で見られるテレビニュースのキャスター、ドン・ラダーも登場。彼の番組の中で、博士のドキュメントを放映する、という形でストーリーが語られます。第1話の公開まであと少し。ご期待ください!!



←こんなシーンがありながら物語は感動的

- インターネットに接続できる環境とパソコンが必要です
- 8月5日よりスタート
- 全3話予定 (1話3分程度)
- 制作: 『ちびロボ!』開発チーム
- URL: <http://www.nintendo.co.jp/ngc/ggtj/index.html>



↑本当にテレビで見たいほどの、高クオリティ!



↑司会のドン・ラダー (中央) とアシスタントガールたち



↑ちびロボを生んだ天才。彼が『ハッピー』を見つけたきっかけとは?

## ハッピーTシャツプレゼント!

※サイズ: 男子5名  
女子5名



スキップさんのご厚意により、上記の『ちびロボ!』Tシャツを10名にプレゼントします。官製ハガキの裏面に●氏名 ●年齢 ●性別 ●住所 ●電話番号 ●ちびロボについて一言! をお書きの上、右のあて先までお送りください。締切りは8月20日 (土) 必着です。

〒102-8210  
ニンドリ編集部  
『ちびロボTシャツ!』係

※雑誌公正競争規約の定めにより、本懸賞に当選された方は本号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

↑開発が

↑今のデ



# ちびロボ開発者に聞いた ストーリー ハッピー話



ちよびろぼ変わった人たちやキャラクターの登場する「ちびロボ!」。彼らの何気ない会話の中に、実は深い意味があったりして…。そこで、開発スタッフの人たちに、このゲームのバックストーリーからサウンドにいたるまで、いろいろな話を聞いてみました(クレヨンの絵はジェニーが描いたケロ)。



## パパとママの出会い

西 パパは高校時代からバンドやって、大学卒業後には「レインボーウォーター」というバンドを結成するんです。一方、5歳年下のママは20歳の頃から「レインボーウォーター」の追っかけをはじめますが、お目当てはボーカルの男だったんですね。ところがママはその男にふられてしまったために、ドラマーだったパパとくっついちゃうんです。それで生まれたのがジェニー。ちなみにパパは33歳、ママは28歳です。



ジェニーが描いたパパと愛犬タオの絵。エサをあげてみたい

## ちびロボの開発者は日系人

西 ちびロボとデカロボを開発したのは、ハイテク企業のオレンジ社にいる、日系人のジョージ恵比寿という人。アメリカではジョーイ・エビス博士と呼ばれています。…こんな話はどうでもいいですか?(笑) エビス博士は伝説の研究者で、パパはその人に憧れてオレンジ社を受けるんですが、残念ながら落ちてしまいます。そこでライバル会社のグレープ社に入り、ちびロボの友達になるようなロボット、スパイダーをつくりました。でも、グレープ社の幹部たちは大人気のちびロボをぶっ潰したいと考えて、スパイダーを悪者に改造してばらまいてしまうわけです。パパとしては、それが許せなくて会社ともめてしまい、出社拒否をするようになってしまいました。



パパが開発したスパイダー



スキップ ディレクター  
にしけん いち  
西健一さん



スキップ コンポーザー・アレンジャー  
たにぐち ひろあき  
谷口博史さん

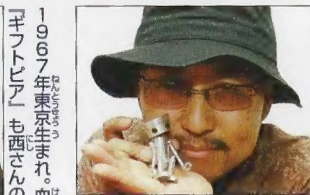


スキップ アシスタントディレクター  
よこて 佐代子  
横手佐代子さん

## お話をしてくれた人たち



スキップ ディレクター  
にしけん いち  
西健一さん



スキップ コンポーザー・アレンジャー  
たにぐち ひろあき  
谷口博史さん



スキップ アシスタントディレクター  
よこて 佐代子  
横手佐代子さん

## パパに対するママのキモチ

西 仕事をしないで、おもちゃばかり買って、家でゴロゴロしちゃって、どうなのアナタ?という気持ちは当然あります。それに電気代はほとんどかかるし、請求書も送られてくるし…。ゲームのなかでは紹介していませんけど、ママには絶対にへそくりがあるんですよ。だから、あの一家はママのへそくりで食いつないでいるんです。それで、そろそろ生活が苦しくなってきた、ママがいらいらしはじめてるところからゲームがはじまっています。



ママはいつも怒っているから、パパは小さくなっています

## どうしてジェニーはカエル語を?

西 ある日、テレビばかり見ているジェニーは、ママに叱られてしまいます。ジェニーは8歳でデリケートな年頃ということもあって、「ママのことなんか嫌いだ」という気持ちを表すために、口をきかなくなってしまう。カエルの呪いにかかったというのは、テレビで魔女が魔法をかけるシーンを見て思いこんじゃったわけです。だから、セリフの端々ではつい普通の言葉をしゃべってしまうこともあります。



ジェニーが描いたカエルの絵はとても楽しそうです

横手 社内では彼女のことを「不思議ちゃん」と呼んでます(笑)。ジェニーが影響を受けたアニメも実際につくっていたんですが、結局ゲームには入れませんでした。

## ジェニーの部屋のインテリア

横手 カエルで埋まってるような部屋も考えたんですけど、それだと結構くさじられたので変えました。トマトとかカワイイかなとは思ってたんですが、トマトのお姫さま、とかになっちゃうと昔あったゲームに似ちゃうので(笑)、サンブー中心のインテリアでましました。

## サンブーの名前の由来

横手 クマと言えばブーさんでしょ? ぶーさんぶーさんぶー…。そのままです(笑)。



一見、かわいいぬいぐるみなんだけど、おながすいちゃうと…?

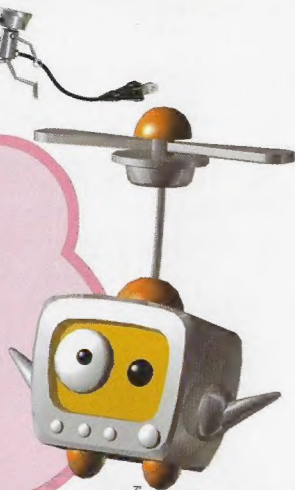


猿楽庁 長官  
はしもと とおる  
橋本徹さん



## ちびロボが登場しない企画もあった

西 もともと「ちびロボ!」は別のチームがつくっていました。それがいるいるあって、任天堂の宮本さんから「ちびロボ!」をつくらない?」と言われてつくりはじめることになったんですけど、ちびロボってすごく可愛いじゃないですか。本来の僕なら絶対に手を出さないキャラなんです。あざといくらいに可愛いから、変な企画ばかり考えました。ちびロボが完成するまでのゲームにしようとか、ちびロボが出ない企画ばかり5本くらい(笑)。「話にならん」と言われちゃって全部ボツ(笑)。



ちびロボが出ない「ちびロボ!」の主役はトンビーだったかも?

## ちびロボは可愛いだけじゃない

西 可愛いちびロボをもっと可愛く見せる方法はいくらでもあります。たとえばちょこんと首を傾げる仕草をさせて、「ん?」みたいなポーズをとると絶対に可愛いわけです。でも、それは煽っているように感じて、逆に引いてしまう人もいます。だから、そういった動きは極力避けています。でも、シャレで着ぐるみを着てみたら、これは極力避けています。でも、シャレで着ぐるみを着てみたら、これがめっちゃくちゃ可愛いんですよ。こんな僕でも「やべー、これカワイイかも!」って言ったくらいで(笑)。でも、可愛い路線でひねりもイかも!」って言ったくらいで(笑)。でも、可愛い路線でひねりもイかも!」



ジェニーにとってのちびロボは、一緒に寝たいくらい可愛い存在

## 『ちびロボ!』に込めたメッセージ

西 我々はいま、石油などの地球上のエネルギーを使いまくっていて、それもやがて枯渇してしまうことが決まっているわけじゃないですか。そこで「省エネ」になるわけですけど、それは問題を先延ばしにしているだけで。もちろん、エアコンの設定温度を変えとか、クールビズのような省エネも大事だと思うんですけど、現在の64億人の人口をまかなえるわけがないんです。もうそれこそ、宇宙人がやってきて、無限エネルギーをもらえない限りはダメなんじゃないかと…。ところが、ゲームを遊んでもらうにも電気を使ってるわけで、省エネを考えると「ゲームはやるな」になってしまいます。さらに「ゲームをつくるな」という話にもなりますし…。それはイヤだから、宇宙人でも来てほしい!という魂の叫びがこのゲームには込められてるんです。

## デカロボが登場させた理由

西 ちびロボとの対比ですね。携帯電話なんかと同じで、時代が進むと性能が上がると同時に小さくなっていく。消費電力も下がっていく。デカロボの1000分の1しか電気を使わないちびロボは大人気になりましたが、1000倍売れちゃったので消費電力は膨大になってしまった。人類って、そのようなイタチごっこをくり返しているわけで、「どうするわけ?」ということをやをキッチリ描くためにも、デカロボという存在が必要だったんですね。



わずか1年で地下倉庫に追いやられたデカロボはとても悲しげ

## 地下室から聞こえる音はデカロボの声?

西 音というより、ロボット同士で聞こえる心の叫びのような。だから、サンダーズン一家には聞こえていないんです。



ヒップラグをかついで走るちびロボ。急ぎのときはこのポーズで

## ちびロボのジレンマ

西 最後の最後のほうで、任天堂さんと議論したことがありました。ちびロボが使う電気代は、ちびロボが貯めたお金から払うようにしようという案があったんです。そうすると、ゲームにちょっと緊迫感が出るようになって、面白いと言う人も多かったんですけど、どうしても僕はイヤだったんです。頑張れば頑張るほど家族に迷惑をかけるというちびロボのジレンマが、このゲームにはどうしても必要に思えたんです。

## ヒップラグをかつぐ

西 バンダイ版のときにヒップラグを持ちあげてるイラストがあって、宮本さんが「あのイメージえやん」と言ってたんです。それでどうするんですか?って聞いたら、「カワイイだけ」と(笑)。結局、ちょっとだけ速く走れるようにしました。

橋本 当社比1.2倍くらいの速さになりましたね(笑)。

## ちびロボに彼女がいた!?

西 ちびロボにお下げ髪とリボンをつけて、ちびロボ子というのがいました(笑)。コンセントを入れるメス口があって、ちびロボと合体すると顔がほんのり赤くなったりして(笑)。でも、残念ながらもなくなりました。

## 愛犬タオの名前の由来

西 僕が実際に飼っている犬の名前です。顔の左右の色が白黒の犬で、白いところからは黒いヒゲ、黒いところからは白いヒゲが生えてるんです。タオイズムという道教のシンボルマークから名前をいただきました。最初はウッシーという名前だったんですけどね(笑)。「moon」から僕のゲームにはタオが出ています。



ぬいぐるみのベベがお気に入りのタオ。某監督とは関係ありません





## 任天堂からたたきこまれたこと

**西** 任天堂のプロデューサー、田邊賢輔さんからたたき込まれたことは、大きく分けると3つあります。1つはエンディングの後も遊べるようにすること。これは前作『ギフトピア』の反省点ですね。2つめは自由度を高めること。「アイテムは何から集めてもいいという作り方をする」ということを田邊さんから徹底的に言われました。3つめは手触りの部分です。『ギフトピア』では歩いて話すだけでもあんなに面白くできたわけだから、登ったり降りたりできればさらに面白くなると言われました。それに、小さな子どもさんが遊ぶ場合、歩いたり床を掃除するだけでも楽しめるものにしようということで。



たたきこんだのはこのお方。  
任天堂情報開発本部のプロデューサー・田邊賢輔さんです

## ちびドアが存在する理由

**西** ちびドアは田邊さんが「出してほしい」というから(笑)。部屋のおちこちにちびドアがあると、ゲームとして面白くなるというのはわかってんですけど…。僕としては、誰がつくったかわからないものを出したくないと言ったんです。そしたら、田邊さんは「騙されたと思って入れてくれ」と(笑)。「本評だったらはずしちゃう」と言うので試しにつくってみたら、とても楽しく遊べちゃった(笑)。天井近くにちびドアがあると、そちら、とても楽しく遊べちゃった(笑)。天井近くにちびドアがあると、そちら、とても楽しく遊べちゃった(笑)。天井近くにちびドアがあると、そちら、とても楽しく遊べちゃった(笑)。



目があるちびドアは、まだっていないという印でもあるんです

## ちびドアは誰がつくったのか?

**西** 僕のなかではトンピーがつけたものということになってます。実は、過去にトリップしたトンピーがレコードデビューを果たして、稼いだお金を未来のちびロボのために隠した、という設定を考えていました。ゲームのなかでもトンピーが「このドアは見たことがある」と思わせぶりに言ってますよね。ちなみに、ジェニーたちにはドアが見えてません。というから見えてたら気味悪いでしょう(笑)。

**横手** 最初は、ちびドアのなかにレコードデビューしたときのトロフィーとか賞状が入っていたんです。でも、ドアの中の統一感がなくなってしまうので、マネだけを入れるようにしました。

**橋本** ちびロボハウスを増築して地下室が…みたいな案もありましたよね。

**西** そこに賞状なんかを並べるようにしようと。



ちびロボと仲良く空をとぶトンピー。  
右にいたのはスノミダ(たぶん)

## どうしてトンピーが歌を?

**西** ちびロボのサポートを健気にやってますけど、彼なりの夢もあるだろうと思って。食事のとき「口がないので…」と言ってますけどしゃべってますもんね。歌なら唄えるだろうと(笑)。

## タライはなぜ落ちてくるのか?

**西** その理由を考えるのは諦めました(笑)。一応、コンセントマンが内蔵でつくって…みたいなことにしてますけど…。田邊さんに「騙されたと思って入れてくれ」と(笑)。そんなベタなネタはやりたくなくなつたんですけど、つくってみたら、批判的だったサウンドの谷口も…。

**横手** タライに当たってゲラゲラ笑ってましたよね(笑)。

**橋本** 最初はコンセントのところで落とすことが決まっていたわけじゃなかったんです。さあ、どこで落とせばいいかな～って感じで(笑)。でも、僕の4歳の子どもは、僕が充電するたびに「落ちるコール」をしていますよ(笑)。



いきなり理由もなく落ちてくるタライ。関西風ギャグのノリですね



『Marioパーティ6』に同梱されているGCマイクは「大玉」にも対応

## GCマイクにも対応

**西** 岩田社長の鶴の一声で対応させました(笑)。「Marioパーティ6」を持ってる人にとってはウレシイから、ということで。時間があればミニゲームを入れたかったんですけど、あんまりやりすぎるとマイクを持っていない人はつまらないですね。それで簡単なことだけにして、マイクに向かって「ちびロボ!」って叫ぶとこっちを向くんですよ。声の大きさとリアクションが3段階に変化するので試してみてください。

## ちびロボのSE(効果音)

**谷口** 私はバンダイ版から「ちびロボ!」のサウンドに関わっていたんですけど、当時はロボットっぽくカチンカチンした音が多くて、関節を動かすときは、キー、ガシャンみたいな。それは宮本さんから「遠くうものも考えてほしい」と言われたので、再検討することになって、いろいろ試しました。で、音階を使うようにしました。さらに、歩くテンポとBGMのテンポを合わせました。BGMはリズムとバックギン、歩く音がメロディなんです。ヒップラグを頭に載せて走ると、曲のピッチも速くなるようにしています。

## サウンドの谷口さんは声優も!

**西** トンピーの声をやってみて!

**谷口** やるの? 恥ずかしいなあ(笑)。(唇に指をあてて)「トゥーイ、トゥーイ」(笑)。「ちびロボ!」にはかなり僕の声が入ってるんです。他のキャラでは加工したりもしてますけど。ギッチョマンの歌は社内で録音しまして…。

**西** 日曜日に出版社したら彼がいて、「くろがねにかがやく〜ヒョウ!」ってひとりで唄ってるんですよ(笑)。それで、彼の席のところにいったら、「うお! 西さんいたの!」ってビックリしちゃって。「照れるなあ」とか言うから、「こっちのほうが照れるよ」って(笑)。

**谷口** あんまり人に聴かれたくないんですよね(笑)。

**橋本** だから、みんなが帰ってから歌を録音してた(笑)。

**谷口** 仮眠をとったりする人もいますよ。だから「寝るくらいだったら、早く帰れよ」って(笑)。



トンピーの声を出すには、このように人差し指を唇にあて上下に動かします。さあ、みなさんも一緒にどうぞ!





## ちびロボハウスのコンピュータの声

**谷口** コンピュータだから「ビッポバ」でもいいんですけど、面白くないのでふざけて「♪ようこそ〜」って入れたらメロディにのかったわけです。それで、こっそりスタッフの反応を観察していたら「ようこそ〜って言ってない?」みたいなことを言っていて、気づく人は気づくみたいな感じがいいと思って、終わるときは「♪またのご来店を〜、何か買うと「♪ありがと〜」と言うようにしたんです。早口だからわかりにくいかもしれませんが。



ちびロボハウスの中のちびパンも谷口さんの声だったのだ

## 裏庭では何が聞こえるの?

**谷口** 鳥がいますよね。あとクルマの音も。車は数種類あって、乗用車とかトラックとかあります。ステレオで聴いていただくと、左右に走っていく感じが出てます。また、近所で家を新築していて、ウィーハンという電気のかぎりの音が聞こえたかと思うと、ダンダンとハンマーの音も聞こえます。さらに、隣の家では芝を刈ってるんです。芝刈り機の音が聞こえるんですけど、しばらくするとほうきでザッザッザッと掃きますよ。

**橋本** 普通のBGMじゃなくて生活の音だから、家の外に出たというリアルティがありますよね。

**谷口** たくさん入れたから、裏庭のデータ容量はパンパンだったりするんですけど(笑)。



カエルのコスプレをしたちびロボが裏庭を楽しむように歩いています

## 「TERIYAKIブルース」の作詞作曲は?

**谷口** 僕が担当しました。「ちびロボ!」は海外でも売りたいという話でしたので、向こうの人が知ってる単語を並べたんです。テリヤキとかテンブラとかスシとか、外国人が聞いてわかるでしょ?(注:右ページの歌詞を参照)

**西** アメリカで大ヒットした「スキヤキ(上を向いて歩こう)」に対抗して、「TERIYAKIブルース」なんです。いまの時代は、スキヤキよりテリヤキだろうと(笑)。

**谷口** 唄うときの芸名は「しぱり・ようたろう(司馬遼太郎)」(笑)。「ギフトピア」ともつながっていて、お掃除の歌を唄ってるのが「しぱり・ようたろう」で、彼が大人になってつくったのが「TERIYAKIブルース」なんです(笑)。



サウンドを聴きながらお掃除すると、気分もさわやか

## 床を磨くときのSE

**谷口** 歯ブラシで床を磨くときの音って、実はあとで差し替えるつもりだったんです。ギターをボロ〜ンボロ〜ンと弾いてメロディを仮に入れただけ。でも、最終的に生き残っちゃいました(笑)。実際にブラシで磨くような「シャッシャッ」という音にすると、掃除自体が労働になってしまうと思ったんです。

**西** あの掃除ができて、あの音を聞いた時点で「ちびロボ!」は大丈夫だったという人は多かったです。「掃除するだけで楽しい」って、任天堂の人たちも言ってくれましたね。

## TERIYAKIブルース

スキヤキ フジヤマ ゲイシャ テンブラ  
マルヤキ アオヤマ ニンジャ ノーブラ  
ごまかし まやかし 聞きたくないわ  
あなた テレてる あたし ヤイてる  
怒ぶ恋は スシのタレ テリヤキブルースよ



↑ど派手な舞台でTERIYAKIブルースを唄うトンビー。どんな衣装を着てかは、ゲームをやってからのお楽しみ

## 特別寄稿

### 橋本長官からのメッセージ Message from Toru Hashimoto

チューニングというポジションで「ちびロボ!」の制作に関わらせていただきました。

普通、ゲームのチューニングって、制作の途中で「ここをこうしたら、もっと面白くなるよ」というようなことを言って、ゲームのクオリティを上げていく仕事だったりするんですが、この「ちびロボ!」に関しては、その域を超えることまでしましたね(笑)。例えばイベント。昨年11月に全国5都市で開催された「ニンテンドーワールド」においては、まず小冊子を作り、Tシャツも作り、それだけでは満足できず、全会場に行って小冊子の配布までしてしまいました。何がそこまでさせるの? 「ちびロボ!」という作品の素晴らしさと、それを制作した西さん率いるスキップという開発チームの一生懸命さが、そこまで人の気持ちを動かしてしまったんだと思います。それだけ、いい作品、いいチームってことですね。このゲームをひとりでも多くの人に、見てもらって、触ってもらって、ハッピーを持って帰ってもらいたい。そう思ってしまうわけですから。

そんな「ちびロボ!」は、「デジタル絵本」だとボクは思っています。一見すると子供向けのゲームに見えます。ゴミを拾ったり、汚れた綺麗にしたり…。もちろんそれだけでも十分楽しめるんですが、実は、家族やオモチャとの、それぞれのエピソードが深いんですよね。これがグッときちゃうわけですね。エンディングでは「素で」泣きそうになったくらいです(本当は泣いたらしい)。絵本を読むような感覚でお話を楽しみ、本を読むのに疲れたら、ちょっと掃除をしてみたり(笑)。そんなプレイができるのも「ちびロボ!」の良さだと思います。

関わった人間としてではなく、ひとりのユーザーとして言わせていただきます。

「心から素晴らしいと思える作品をありがとうございます! 家宝にします(笑)」

猿楽庁 長官 橋本徹



↑この付録の表紙を飾っている写真は、橋本長官がニンテンドーワールドで全国を回ったときに撮影されたものです



↑九州ではバスに乗って「巡業」する、ちびロボファンの集い御一行様



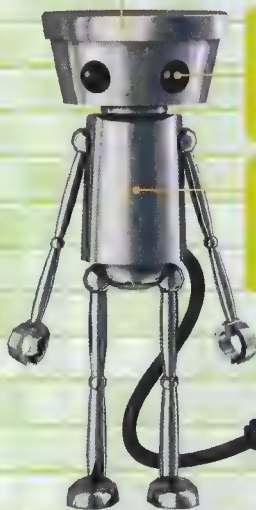
↑ニンテンドーワールドで小冊子を配る橋本長官。全国5会場で「ちびロボをよろしく!」と、約3万2千回も連呼していた



## 頭あたま

返事をするときにパカッと開いて「O」「X」のプラカードが飛び出す。

# ちびロボ!



## ちびアイ

小さい目だが機能は高性能。ズームで遠くのものをはっきり見ることも!

## バッテリー

動くとき消費されるバッテリー。負荷のかかる動きは消費量が大きくなる。

# てつだ お手伝い ガイド

## ヒップラグ

バッテリーがなくなったら、このプラグをコンセントに挿して充電。

ここからはゲーム中で  
のちびロボの活躍や、登  
場するキャラクタたち、  
入手できるどうぐの使い  
方などを解説していく。

## いろいろなお手伝いをしてちびロボランキング1位を目指せ

ちびロボは家族をハッピーにするためにやってきた自主行動型のロボット。その身長は10センチととても小さいけど、部屋を掃除したり探し物を見つけたり、家族の悩みを解決したりと、家族をハッピーにするために一

生懸命お手伝いをする。お手伝いをしていくとハッピーポイントが貯まり、このポイントの数字がそのまま「ちびロボランキング」に反映される。ハッピーポイントを貯めて、ランキング1位を目指すのだ。



## 探索して...

やってきたサンダーズン一家のお手伝いを探しな!



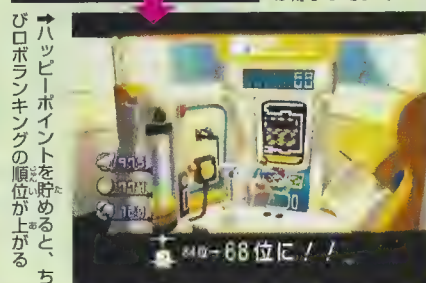
## バッテリーに注意

画面右下のバッテリーの残量には注意。少なくなったら近くのコンセントで充電しよう。



## ハッピーポイントが貯まると

お手伝いを量ねることで、ハッピーポイントとマネ(お金)が貯まってくる。



ハッピーポイントを貯めると、ちびロボランキングの順位が上がる。



## ちびロボの1日の過ごし方

ちびロボの1日は昼と夜に分かれていて、昼は家族のお手伝いを、夜はサンダーズン家にあるおもちゃたちの悩みを聞くのが基本となる。ただお手伝い

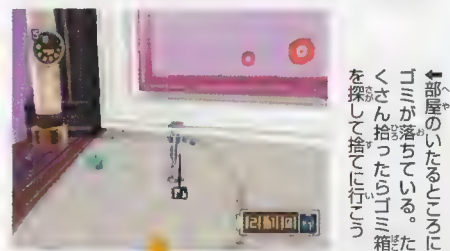
に順番があるわけではなく、気付いたものから片付けでもいいし、後回しにして別のことをしてもいい。ここではちびロボのお手伝いの基本を紹介しよう。

## お手伝いを重ねてハッピーポイントとマネを稼ぐ

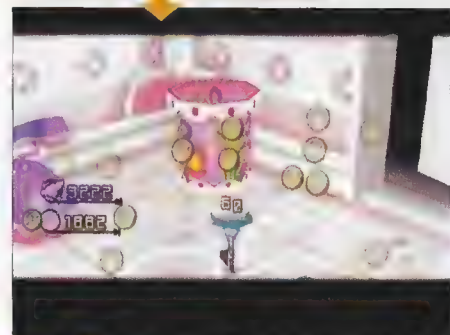
ちびロボのお手伝いは、部屋のゴミを片付けることから始まるが、さまざまなどうぐを入手することで行動範囲が広がり、いろんなお手伝いができるようになる。お手伝いをするほどハッピーポイントとマネが貯まり、マネを使えばちびロボハウスでショッピングができるようになる。

## ゴミを拾ってゴミ箱へ

ちびロボの最初の仕事は部屋の掃除。やってきたサンダーズン家の床にはキャンディの包み紙や、紙くず、クッキーのかけらなどが落ちていて、これらを拾ってゴミ箱に捨てればハッピーポイント獲得。



部屋に落ちていたゴミを拾って捨てる。ゴミ箱に捨てるとハッピーポイントがもらえる。



量に応じてゴミ箱の前に行くと、画面が切り替わりダストシュート。捨てたくないものはBボタンでキャンセルだ。

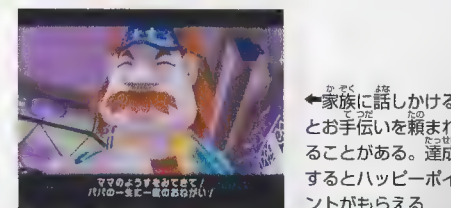
## 床の汚れを「歯ブラシ」で落とす

ゲーム中は「ちびどうぐ」や「ちびメカ」といった、お手伝いを手助けするアイテムを見つけることがある。「歯ブラシ」を使えば、足跡やクレヨンなどの床掃除ができるのだ。



## 家族や友達の頼みを聞く

家族はもちろん、人のいない部屋では、おもちゃたちが動いて話せるようになる。彼らの頼みごとや、悩みを聞くことでもハッピーポイントは貯まる。いろんな話に耳を傾けてみよう。



サンダーズン家の一人娘、ジェニーの部屋にはおもちゃがいっぱい。人がいないとしゃべりだす。



## ちびメカやちびどうぐを集めて探索しよう

入手した「ちびメカ」や「ちびどうぐ」は、Xボタンを押すことでいつでも使うことができる。部屋の探索や、お願い事をクリアするのに必須のアイテムもあるので、いろいろ探してみよう。

### マネを貯めてちびメカを購入

「ちびメカ」はちびハウス内にあるオンラインショップを使って、マネで購入できるメカだ。ちびロボをパワーアップするアイテムだけでなく、花の種や1日の時間を変更できるタイマーなども購入できる。マネを貯めてドンドン購入しよう。



↑パワーアップ系のメカは1回購入すればよい。高価なちびメカはマネを貯めるのが大変!

### カメラを使ってちびどうぐを探す

ちびロボの視点で部屋を見ることができる「チビアイ」や、「マップカメラ」を駆使することで、部屋の構造や「ちびどうぐ」の場所を確認することができる。併用してどうぐを集めよう。

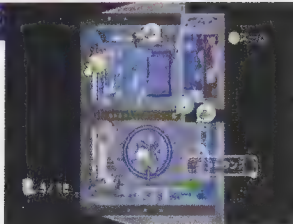


#### チビアイ

↑Yボタンで見られるチビアイを使うと、その部屋にあるちびどうぐが表示される。正確な位置を把握だ

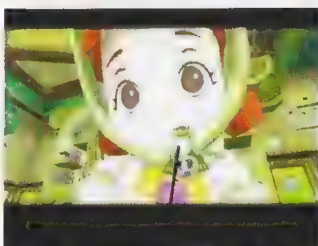
#### マップカメラ

→Rトリガーで見られるマップカメラは、上空から部屋の詳細を見られる。コンセントの位置もここで確認



### きぐるみ入手してアクション

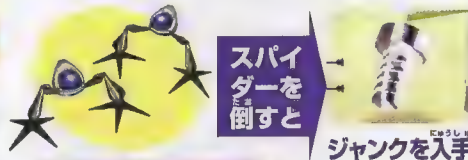
ゲーム中はちびロボが使えるきぐるみを入手することも。このきぐるみを着て話しかけたり、Zボタンで発動するアクションを見せたりしてみよう。



↑カエルの子ぐるみを着ると、カエルに話しかけたり、ジェニーと話すごとができるようになる

### レチッカーズくんを使って探索

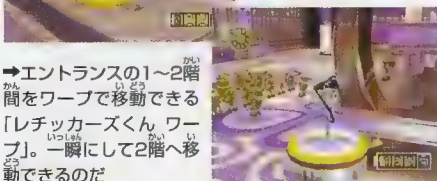
ゲーム中に入手できるジャンクを、ちびハウス内にあるジャンクマシンに入れたら、さまざまな場所への探索が可能になる「レチッカーズくん」を作ることができる。これで行動範囲が広がるのだ。



#### スパイダーを倒すと

#### ジャンクを入手

↑プラグを差し込むことで、上下に伸びるはしごが現れる「レチッカーズくん アッパー」。部屋の上の探索が可能に



→エントランスの1~2階間をワープで移動できる「レチッカーズくん ワープ」。一瞬にして2階へ移動できるのだ



↑横に伸びる足場を操作できる「レチッカーズくん ブリッジ」。渡れなかった廊下などの移動が可能になる

### 入手できるどうぐ・メカリスト

ゲーム中に入手できるちびどうぐ、ちびメカの入手場所とその効果を解説。詳しい入手方法は22ページからの「体験プレイレポート」を参考に。



↑Xボタンで選択画面に切り替わる。最終的には7種類のちびメカ&ちびどうぐを入手することになる

### ちびコブター

入手方法：最初から持っている



↑高い場所から飛び降りるときに使用する。ゆっくりと下降することができ、Aボタンを押せばわずかながら水平移動もできる

### ちびポッパー

入手方法：オンラインショップで購入



↑弾を発射して攻撃したり、シールをはがしたりできる。オンラインショップに売っている「チップ」を購入すれば機能が一層充実する

### ちびレーダー

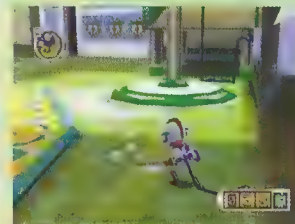
入手方法：オンラインショップで購入



↑ちびレーダーを起動して何から反応があると、電波の色が変化する。夜のうらにわで使うと大変なことが起きるらしい!

### 歯ブラシ

入手方法：リビングで入手



↑「コシコシ」すって床の汚れを落とすことができる歯ブラシ。元々はババの歯ブラシだったが、キレイにしてくれるのならともええることに

### マグカップ

入手方法：キッチンで入手



↑ババが好きなヒーロー、ギッチョマンが描かれたマグカップ。使用すると頭からスッポリかぶり、鎧のように攻撃を防衛することができる

### スプーン

入手方法：キッチンで入手



↑ママの紅茶をかき回すために入手したスプーンだが、そのまもらえらることに。土を掘ったり、埋まっているものを掘り起こすこともできる

### 注射器

入手方法：ジェニーの部屋で入手



↑水などを吸い込んで、注射することができる。水以外のものも吸い込むことができ、何も吸い込まないと空気がフシュッと発射される





# タイムマシン たい けん 起動まで! 体験プレイレポート

ここでは編集部員がゲームスタートから、宇宙人のタイムマシンを起動させるまでのプレイをダイジェストでレポート。大まかなストーリーに沿って進

めているので、何をしたいかわからない人は参考にしてみてください。このルートを基本に、さまざまなサブシナリオが順不同に発生していくのだ。

## リビングを脱出してエントランスへ

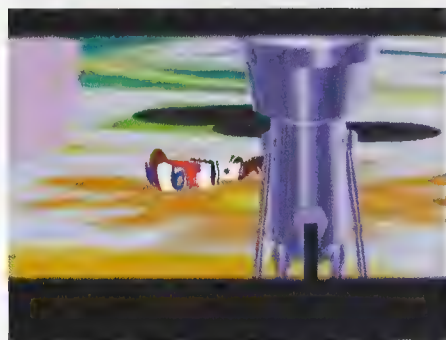
ジェニーの誕生日、サンダースン家にちびロボがやってきてゲームがスタート。お手伝いといっても最初は何をやっていいかわからない。とりあえず落ちていたゴミを拾ってゴミ箱に捨てたり、いろんなところに登って探索することにした。

### 行動チャート

- ①リビングにいるパパの足元に落ちている「歯ブラシ」を入手
- ②床の汚れを「歯ブラシ」で掃除
- ③テレビの前でギッチョマンと遭遇
- ④「ギッチョマンのきぐるみ」を入手
- ⑤ベベの前で「ギッチョマンのきぐるみ」を着てZアクションをする

### ① パパの歯ブラシを入手

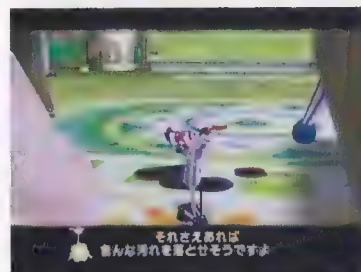
リビングにいたのはパパと娘のジェニー。ゴミを拾いながら歩いていると、部屋の中央にあるソファの下に「歯ブラシ」が落ちていた。パパの歯ブラシみたいだけど、これで床の掃除ができるらしい。



↑パパが好きなギッチョマンの形をした「歯ブラシ」

### ② 床の汚れを「歯ブラシ」で掃除

「歯ブラシ」をちびロボに持たせて、さっそく床の汚れをゴシゴシとこすってみた。みるみる汚れが消えて、消し終わるとハッピーポイントとマネがもらえた。部屋のいたるところにあった汚れを消していくと、突然テレビのスイッチが入った。



↑ちびロボのマネージャーロボ、トビーの話しによると「いろいろな汚れを落とすには」「この」



↑汚れを落とすと



↑↑ゴシゴシ消すのが気持ちいい。すると突然テレビのスイッチが…

### ③ ギッチョマンと遭遇

突然テレビがついたので、気になってテレビのほうへ近寄ってみる。夜だったのでテレビの画面が床に映し出され、その上に足を踏み入ると、ギッチョマンという正義のヒーローが現れた。ポーズが派手だけど、どうやらサンダースン家の平和を守るいいヤツみたい。

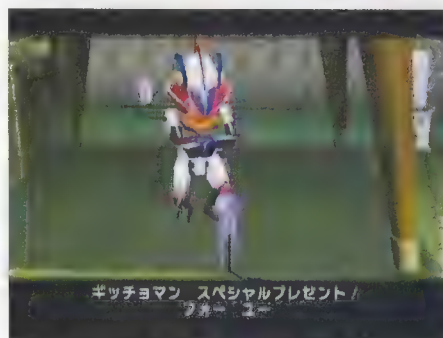


### ギッチョマン

正義を貫くTVアニメのヒーロー。パパがこのアニメの大ファンで、そのフィギュアが、人がいないと動き出してバトルへ。

### ④ 「ギッチョマンのきぐるみ」を入手

現れたギッチョマンに話しかけると、「正義が足りないさようなキミにプレゼント」ということで「ギッチョマンのきぐるみ」をもらった。着替えて話しかけると「正義の何たるか」を教えてくれる。



↑現れたギッチョマンに話しかけたら、プレゼントをもらえる。きぐるみに着替えてもう1度話しかけよう



↑今度はZボタンで発動する、ギッチョマンの決めポーズを覚えてもらえる。覚えて実践だ

### ⑤ ベベの前でZアクション

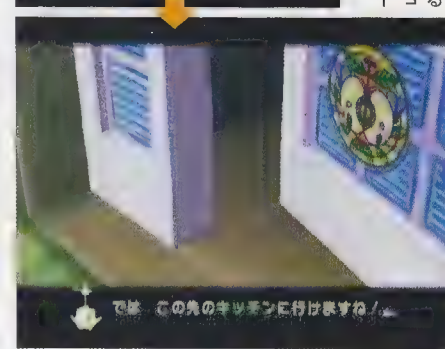
リビングにはベベというイモムシのぬいぐるみがあり、このベベはギッチョマンの大ファンらしい。さっそくギッチョマンのきぐるみを着ておどろかしてみようと、ギッチョマンポーズを決めたら、恥ずかしがってキッチンの奥へ逃げて行った。



↑ベベはリビングのキッチンの扉の奥にいる。ベベがいるためキッチンには行けないのだ



↑ギッチョマンのきぐるみを着て、Zアクションのギッチョマンポーズを決めると…



↑本物と間違えてキッチン奥へ。これでキッチンへ行ける



ギッチョマンに想いを寄せる、イモムシのぬいぐるみ。日記を書くのが大好きだ。



## 地下倉庫にいるデカロボと遭遇する

スタート地点のリビングから、キッチンとエントランスへ行けることが分かったが、エントランスにはアーミーが待ち構えていて奥に進めない。エントランスの奥へ行くにはどうぐが必要なようだ。

### 行動チャート

- ⑥ エントランスでアーミーが通せんぼ
- ⑦ キッチンで「マグカップ」を入手
- ⑧ 「マグカップ」をかぶって攻撃を回避
- ⑨ ちかそうこでデカロボと遭遇
- ⑩ 「デカでんち」を入手

### ⑥ エントランスで通せんぼ

リビングからエントランスへ入ると、アーミー軍曹率いるアーミー隊が占領しており、いっせいに攻撃を仕掛けてくる。エントランスの奥にも部屋があるようなのだが、アーミー兵隊の攻撃は避けて進めるようなものではない。何か作戦が必要なようだ。



↑ちびロボが自爆していっせいに攻撃を仕掛けてくる

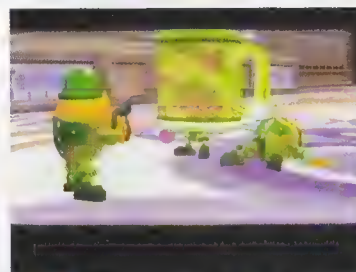
### アーミー

兵隊の1人がサンダース家の犬、タオにさらわれたらしい。2度と仲間を失わないようにと、日々トレーニングに励む。



### ⑦ キッチンで「マグカップ」入手

アーミー兵隊たちのやり取りで、マグカップを使えば攻撃を避けられることが分かった。チビアイを使って各部屋をチェックしてみると、キッチンの流し台の上にマグカップを発見。引き出しの取っ手をよじ登って、またもやギッチョマンが描かれた「マグカップ」を入手することに成功した。



↑兵隊たちのやり取りで、攻撃回避のヒントが。マグカップがあればOK!



↑夜は引き出しが開いているので、流しの上には登れない



↑昼間に取っ手を登って流しの奥へ。「マグカップ」入手

### ⑧ 「マグカップ」で攻撃回避

入手した「マグカップ」を使用したら、アーミーたちの攻撃を防ぐことに成功した。これまで時々聞こえていた、エントランス奥からの音。その謎を解明するためにエントランスを進んでいくことに。



弾に当たっても大丈夫



↑エントランス奥へ進んでいくと暗闇が。どうやらちかそうこらしい

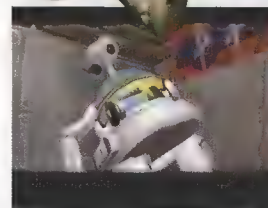
### ⑨ ちかそうこでデカロボと遭遇

ちかそうこの階段を下りると、巨大なロボット「デカロボ」が眠っていた。どうやらお腹にある電池が切れているようで、動けないらしい。その下にコンセントがあるが、これをつなぐとどうなるのか?



### デカロボ

もともとサンダース家で使用していたロボット。電気をものすごく食うので今では地下に。



←暗いちかそうこでひっそりと横たわっていたデカロボ。何とか助けることはできないだろうか?

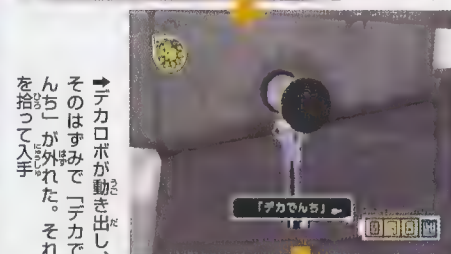
### ⑩ 「デカでんち」を入手

デカロボにあるコンセントにちびロボのプラグを差し込むと、デカロボ内のメモリに残った記録を見ることができた。腹にあった「デカでんち」を入手すると、同じくちかそうこにいるホック船長から、充電してでんちをマックスにしろと頼まれる。

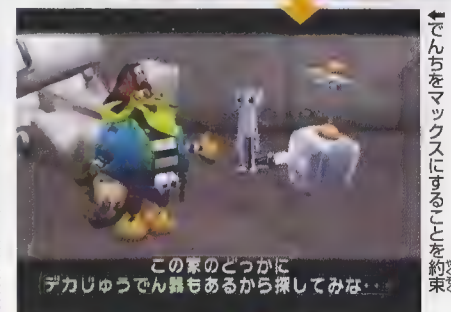


### プラグを入れる

↑デカロボのコンセントにプラグを挿し込むと、ちびロボがショートし、デカロボの記録が再現



↑デカロボが動き出し、そのはずみで「デカでんち」が外れた。それを拾って入手



↑でんちをマックスにすることを約束



### ホック船長

もともとたくさんの乗組員を従えた海賊船の船長だったが、肝心の舟が行方不明に。デカロボ想いのやさしい一面も持っている。



## サンダースン家の2階を探索する

まずは「デカでんち」を充電するための「デカじゅうでん器」を探すことに。そしてジャンクを集めて作れる「レチッカーズくん」を使って、エントランスの2階まで探索の範囲を広げてみた。

### 行動チャート

- ①「デカじゅうでん器」を入手
- ②「レチッカーズくん」を作って2階へ上がる
- ③昼にババママのへやで扉の小窓を開ける

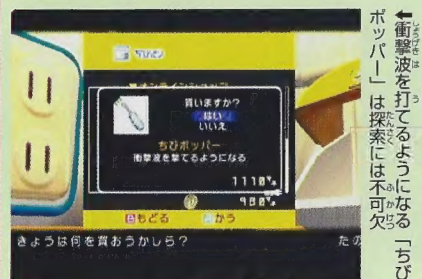
### ①「デカじゅうでん器」を入手

「デカじゅうでん器」は「デカでんち」と同じくかそうこの、上部にある棚の上にあった。しかしそこに行くためには、オンラインショップで「ちびポッパー」を購入して、吊るされた棚のロープを切らないと登ることができない。



### オンラインショップで購入

「ちびポッパー」はオンラインショップで購入できるので、マネを貯めて買っておう。別のチップを購入すると、「ちびポッパー」の機能がパワーアップ。



入手したら  
ちびロボハウスに  
持っていこう

↑ちびコプターで天井から降りて、「デカじゅうでん器」の元へ。入手したら「デカでんち」と共に、ちびロボハウスへ行く

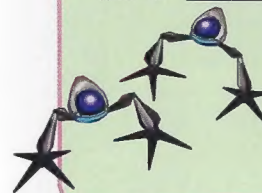
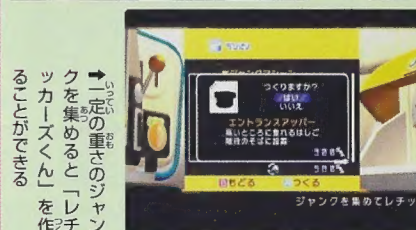
## ⑫「レチッカーズくん」で2階へ

さらにゲームを進めていくと、スパイダーがちびロボを襲ってきた。スパイダーを倒して入手したジャンクを、ジャンクマシーンに入れ「レチッカーズくん」を作成。これで2階の探索が可能になった。



### スパイダーを倒してジャンクを入手

日付が変わって、昼のリビングに油の汚れが発生したら、スパイダー登場の印。このスパイダーを「ちびポッパー」で撃つと、ジャンクが入手できる。これでジャンクを貯めて、いろんな部屋に「レチッカーズくん」を作ろう。最後まで作るといいことがあるかも！



## ⑬ パパママのへやの小窓を開ける

エントランスアップパーを使って上がった2階にはジェニーのへやと、パパママのへやがあった。しかしパパママのへやは、夜になると扉がしまっていて入ることができない。昼のうちにパパママのへやの扉の小窓を開けて、夜にも入れるようにしておいた。



### クマのぬいぐるみがヒントを

パパママのへやは、夜に初めて行くと入れない。しかし部屋の前にいるクマのぬいぐるみのサンプーに話しかけると、「昼間は部屋が空いている」という情報を教えてくれる。

### サンプー

ジェニーが持っているぬいぐるみで、はちみつ大好き。





## パパとママの間に入り仲をとりもつ

2階を探索していくうちに、パパがおもちゃを買  
いすぎて家計を圧迫しているという話を聞く。パパと  
ママの悩み事を聞いていくと、ママは部屋に閉じこ  
もって家事をボイコットしてしまった。

### 行動チャート

- ⑬夜に小窓からパパママのへやに入る
- ⑭ママに「おもちゃのレシート」を探そう  
頼まれる
- ⑮リビングで「おもちゃのレシート」発見
- ⑯ママに「おもちゃのレシート」を渡す
- ⑰エントランスにいるジェニーとパパに話し  
かける
- ⑱小窓からパパママのへやに入りママに話し  
かける
- ⑳ママから「てがみ」をもらい部屋の外にい  
るパパへ渡す

### ⑭小窓からパパママのへやへ

昼間にパパママのへやの小窓を開けたので、夜の  
部屋はどうなっているのか、とさっそく探索。小窓  
から中に入ると、1人たずむママ。なんだか元氣  
のないママの話を聞くことになる。



#### 夜はここから

◀小窓を開けてあ  
れば、夜はパパマ  
マのへやのアクセ  
サリーを登って、  
小窓から部屋に入  
れるのだ

→小窓に入り、ち  
びコプターで降り  
て部屋へ。部屋の  
椅子にママは座り  
こんでいる。悩み  
事があるのかも



### ⑯ママに探し物を頼まれる

ママに話しかけると、パパがまだママに見せてい  
ないレシートがあるのではという話を聞き、ママか  
ら「おもちゃのレシート」を探してきて欲しいと頼  
まれてしまった。これまでの部屋をもう1度探索。



↑果たして隠された「おもちゃのレシート」はどこに？  
これまで行った部屋をもう1度探索だ

### ⑮「おもちゃのレシート」発見

夜の探索では時間内に見つけることができなかった。しかし次の日の朝、リビングでレシートを隠す  
パパの姿を目撃！ 案の定、リビングのソファを探  
すと、本の間からレシートが発見された。



#### レシートを 隠すパパ

◀何をしている  
のは分からない  
が、「ここなら  
見つからないだ  
ろう」というパ  
パの声が…

→やっぱりあつ  
た「おもちゃの  
レシート」。パ  
パには内緒にし  
てくれと頼まれ  
るが…



### ⑰ママに「おもちゃのレシート」を渡す

見つけた「おもちゃのレシート」を約束通りママ  
に渡すと、ママはパパの元へ。家計を圧迫している  
状況にどうとう怒ったママは、家事をボイコットし  
部屋に閉じこもってしまったのだ。



◀「ささぐのママも今回の一件で  
堪えきれなかったようだ」  
音のささぐのママも今回の一件で  
堪えきれなかったようだ

### ⑰エントランスでパパたちと会話

部屋に閉じこもってしまったママに、パパもジェ  
ニーも、犬のタオまで困ってしまった様子。エント  
ランスにいたパパに話しかけると、ママの様子を見  
てきて欲しいと頼まれた。



↑パパは事の重大さに気づいていない様子だ

### 料理を手伝い「ハッピーシール」ゲット

家事にもチャレンジするパパを  
助けようと、ハンバーガー作りを  
手伝うことに。パンを並べて、肉  
を焼いてハンバーガーを作る。う  
まく作れると、そのご褒美として  
「クッキングシール」をもらった。  
このハッピーシールはいろんな種  
類があるようだ。



◀湯気が出たら肉を返す



↑うまくハンバーガーが作れたお礼に  
クッキングシールをもらう

### ⑱ママの様子を見に行く

部屋の小窓からパパママのへやに入って、ママの  
様子を確かめる。話しかけると重要な「てがみ」を  
預かる。これをパパに届けて欲しい、とのことだ。



◀「テールでうたた寝  
夢の中でもパパの請  
書に悩まされている様  
子。これはかわいそう



→起きたママから手紙を  
預かった。「見ラフレ  
ターのように見えるが、  
その内容とは一体!?」

### ⑳「てがみ」をパパに渡す

ママから預かった「てがみ」をさっそくパパへ。  
中身はこのまま状況が変わらないようなら、離婚を  
も辞さないという内容。これは大変だ！



◀ようやく事の重大さ  
に気づき、できること  
からやってみよう、と  
気持ちを切り替える



## うらにわで宇宙人と会いUFOの中へ

さまざまなキャラクタが登場し、それぞれ悩みがあるみたいけど、そっちに専念する前に、とりあえずまだ探索が不十分だった、2階のジェニーのへやとうらにわを攻めてみることにした。

### 行動チャート

- ①うらにわのミステリーサークル上の草を抜く
- ②夜にミステリーサークル上で「ちびリーダー」を使用
- ③オンラインショップで「スペースほちょうチップ」を購入
- ④夜に再度ミステリーサークル上で「ちびリーダー」を使用
- ⑤宇宙人をちかそうこの「デカロボ」まで案内する
- ⑥再度宇宙人を呼びUFO内部へ
- ⑦ルーレットをそろえて「タイムマシン」を起動させる

### ① ミステリーサークルの草を抜く

うらにわに入ると、雑草が生えていることに気づく。この雑草を3本抜くと地面に怪しげな模様が。まるでミステリーサークルのようだ。



3本とも抜いておく

←うらにわの草は抜けるものもある。全部で3つあるので、全部引っこ抜こう



→3本抜くと、地面に怪しげな模様が現れた。これは調査しないといけない

### ② 夜に「ちびリーダー」を使用

ジェニーのへやを探索し、部屋のテレビをつけておくとジェニーが見ていることがある。この状態のときに「カエルのきぐるみ」を着て話しかけると、「ちびリーダー」を使用するヒントが聞けた。さっそくショップで購入し、うらにわで使ってみた。



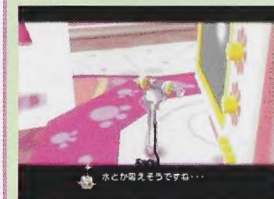
←夜に先ほどのミステリーサークル上で「ちびリーダー」を使ったら、なんとUFOが空から現れた



→中から宇宙人も登場。ただ声が小さすぎて何をしゃべっているのか、このままではわからない

### 「カエルのきぐるみ」を入手しておく

ちなみに「カエルのきぐるみ」を入手するには、ジェニーのへやにある「注射器」が必要。注射器で水を吸い取り、うらにわにいる干からびたカエルに水をかけてやると、復活してきぐるみがもらえるぞ。



←「注射器」はジェニーのへやのテレビの前に。ついでにテレビもつけてみよう



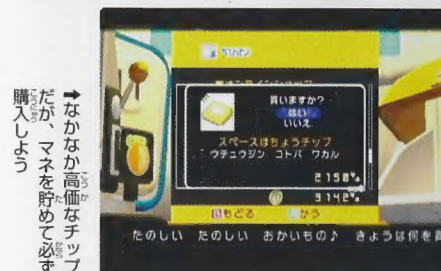
→カエルのお願いをそのまま聞けば、シールがもらえることも

### ③ 「スペースほちょうチップ」購入

このままでは宇宙人が何を言っているのかよく分からないので、トンビーにチップを取り寄せてもらった。オンラインショップで「スペースほちょうチップ」を購入すれば、宇宙人と話せるように。



←トンビーが問い合わせしてくれた。これでショップで購入できる



→なかなか高価なチップだから、マネを貯めて必ず購入しよう

### ④ 再度「ちびリーダー」を使用する

さっそく「スペースほちょうチップ」を購入し、夜にもう1度宇宙人を呼んでみた。話してみると、トモダチを探しているとのこと。宇宙人の姿から考えると…、もしかしてデカロボのことが？



←ついに会話に成功。トモダチに会いに来たという。この宇宙人、デカロボと初めてあったときに見たような！



→デカロボが過去に接触していたことを確かめるべく、宇宙人をちかそうこへ連れて行くことになった

### ⑤ 宇宙人をちかそうこに案内する

予想は見事的中。しかし動かなかったデカロボを見たショックで、宇宙人たちは肩を落として帰ってしまう。なんだか寂しい別れが気になる。



←喜びもつかの間、デカロボが動かないショックで宇宙人たちはふさぎこんでしまう

### ⑥ 再度宇宙人を呼んでUFO内部へ

宇宙人たちの様子に気がなり、再度UFOを呼び出してみると、地球の空気の悪さに加え、トモダチに会えなかったショックで宇宙人は重態に！



←このままでは宇宙人は内に入らなくなってしまふ。UFOを助けることに

### ⑦ タイムマシンを起動させる

UFO内では宇宙人のベッドを「ちびポッパー」で撃って扉を開け、宇宙人をベッドまで運ぶ。すると部屋の真ん中にルーレットが出現。色をそろえると、タイムマシンのような乗り物が出現した！



←外側のパネルに乗るとルーレットが光る。中央の球体を調べて、タイミングを合わせてルーレットの色を合わせてみよう。すると中央にタイムマシンが現れる

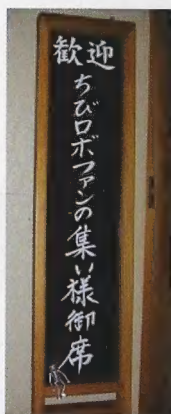
色をそろえてタイムマシン起動!!







ニンテンドードリーム 9月号  
別冊付録  
平成17年9月1日発行 毎月1回1日発行  
第10巻第12号(通巻137号)



© 2005 Nintendo



撮影：橋本 徹長官(猿楽庁)

